|  |  |
| --- | --- |
| novo logo MEC:\Users\professor.JM\Downloads\Horizontal_Entrega_lettering-01.jpg | **Ano Letivo 2022/2023** |

|  |  |
| --- | --- |
| **INFORMAÇÃO - PROVA DE EQUIVALÊNCIA À FREQUÊNCIA** | |
| **Disciplina:** | **MODELAÇÃO E ANIMAÇÃO 3D** |
| **Prova/Código:** | **960** |
| **Ano(s) de Escolaridade:** | **12º ano (AEDC)** |

1. **Introdução**

O presente documento visa divulgar as características da prova de equivalência à frequência do ensino secundário da disciplina de **MODELAÇÃO E ANIMAÇÃO 3D**, a realizar em 2023 pelos alunos que se encontram abrangidos pelos planos de estudo em vigor.

O presente documento dá a conhecer os seguintes aspetos relativos à prova:

* Objeto de avaliação;
* Características e estrutura;
* Critérios de classificação;
* Material;
* Duração.

**2. Objeto de avaliação**

A prova tem como referencial o Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória e as Aprendizagens Essenciais da disciplina de Modelação e Animação 3D.

**Competências**

* Conhecer a tecnologia que serve de base à manipulação digital 3D, assim como, a sua evolução tecnológica, as necessidades de *hardware* e *software*, as condicionantes técnicas e temporais e respectivas aplicações.
* Criar e modelar objetos, personagens e/ou cenários utilizando as diferentes ferramentas e técnicas de modelação em ambiente digital 3D.
* Manipular as propriedades da câmara, os diferentes enquadramentos e aspectos relacionados com a composição, encenação e sua animação.
* Utilizar as capacidades de iluminação de objetos e ambientes, reconhecendo os diferentes tipos de iluminação, sua aplicação e função de hierarquização.
* Aplicar técnicas de animação a objetos, cenários, personagens, câmaras, iluminação e materiais, recorrendo aos princípios fundamentais da animação tradicional e digital.
* Editar e aplicar materiais e texturas a objetos, a personagens ou a cenários modelados, criando um aspeto foto-realista ou conceptual.
* Dominar os processos de renderização do *software*e do *hardware*, sabendo adaptá-los ao *output* final.
* Dominar os processos de importação e exportação de ficheiros, que permitem a interligação entre diferentes aplicações de *software*e tecnologias.
* Utilizar a metodologia de projeto necessária à produção de conteúdos digitais em ambiente 3D, num contexto global de constante evolução tecnológica.
* Promover e realizar projetos que mobilizem criatividade, cultura visual e sensibilidade estética.

**Conteúdos**

* Conceitos básicos e avançados de modelação
* Materiais, texturas e iluminação
* Conceitos básicos e avançados de animação
* Finalização e renderização

**3. Características e estrutura**

A prova de Modelação e Animação 3D é de natureza prática e será constituída por duas partes:

Parte 1. Planificar um pequeno projeto de modelação e a sua apresentação animada.

Parte 2. Concretizar projeto de modelação /Apresentação digital do projeto final.

A estrutura da prova sintetiza-se no Quadro 1.

Quadro 1 – Valorização dos conteúdos da prova.

|  |  |
| --- | --- |
| **Fases de resolução do problema / conteúdos** | **Cotação**  **(em pontos)** |
| Planificar um pequeno projeto de modelação e a sua apresentação animada. | 40 |
| Concretizar projeto de modelação /Apresentação digital do projeto final. | 160 |
| **Total** | 200 |

**4. Critérios de classificação**

A classificação a atribuir a cada resposta resulta da aplicação dos critérios gerais e dos critérios específicos de classificação apresentados para cada fase de resolução do problema e é expressa por um número inteiro.

As respostas que não possam ser claramente identificadas são classificadas com zero pontos.

A cotação, de cada fase de resolução do problema, é distribuída de acordo com os descritores do Quadro 2.

Quadro 2 – Valorização dos descritores em cada fase de resolução do problema.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Fases de resolução do**  **problema / conteúdos** | **Descritores** | **Cotação**  **(em pontos)** |
| Planificar um pequeno projeto de modelação e a sua apresentação animada. | Capacidade de planificação e desenvolvimento de projetos de pequena dimensão | 10 |
| Domínio dos conceitos técnicos de base | 10 |
| Coerência formal e conceptual | 10 |
| Capacidade de análise e representação | 10 |
| Concretizar projeto de modelação /Apresentação digital do projeto final. | Domínio dos procedimentos técnicos de base e da utilização das ferramentas de tratamento e geração de material digital | 30 |
| Capacidade de interligação de meios diferenciados numtodo com significação e narrativa multimédia | 35 |
| Autonomia de conhecimento, independente de aplicações específicas e particulares, e consequente capacidade de adaptação a diferentes ambientes e processos de trabalho | 30 |
| Integração de conhecimentos de áreas diversas, numa perspectiva e abordagem multidisciplinar | 30 |
| Capacidade de comunicação *audio-scripto-visual* das ideias | 35 |
| **Total** | | 200 |

**5. Material**

No preenchimento do cabeçalho, o examinando apenas pode usar, como material de escrita, caneta ou

esferográfica de tinta indelével, azul ou preta.

A prova é realizada em folhas de papel formato A3 + (48 cm X 32 cm), e em folhas de papel pautado, fornecidas pelo estabelecimento de ensino (modelos oficiais).

No cabeçalho das folhas de resposta está identificada a disciplina – Modelação e Animação 3D – e o respetivo código – 960 –, não sendo permitida a realização desta prova noutro tipo de papel.

O examinando deve utilizar duas folhas de resposta e resolver uma parte por folha, na face que apresenta o cabeçalho impresso.

O examinando deve ser portador do seguinte material:

– esferográfica azul ou preta;

– grafites de diferentes graus de dureza, e outros riscadores;

– borracha, apara-lápis;

– lápis de cor e/ou marcadores;

– régua e esquadros;

– outro material equivalente ao acima referido, habitualmente utilizado;

– material fornecido em formato digital.

Não é permitido o uso de corretor nem de cola.

**6. Duração**

A prova tem a duração de 120 minutos.